Tang Garden
Golden Age

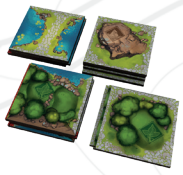
Die Tang Dynastie führte China in eine ihrer Blütezeiten, dank ihrer Zivilisation und Kultur.

Chang'an, die Hauptstadt, war ein Schmelztiegel unterschiedlicher Religionen und Ideologien. Während dieser Periode florierten Kunst und Literatur. Sogar das Schreiben von Gedichten war für diejenigen, welche die kaiserliche Prüfungen ablegen wollten, zwingend vorgeschrieben.Selbst Kaiser Li Longji war ein bekannter Mäzen und Förderer der Künste.

Diese sechs Szenarien lassen euch Tang Garden neu erleben: Baut einzigartige Landschaften mit interessanten Dekorationen und Panoramen, zieht weitere wichtige Besucher mit euren Kunstwerken an und testet andere Strategien mit neuen Laternen.

· Spielmaterial ·

1 Anleitung


16 Gartenplättchen

15 Dekorationskarten

10 Dekorationen

8 Charakterkarten

8 Charakterminiaturen

1 Szenariowürfel

3 Große Landschaftstafeln

3 Kleine Landschaftstafeln

8 Laternenmarker

· Besondere Gartenplättchen ·

Bambusgarten: Die Kanten müssen nicht mit angrenzenden Plättchen übereinstimmen. Zusätzlich umschließen die Kanten des Bambusgartens das angrenzende Gelände. Nimm dir 1 Münze und jeweils 1 Münze für jedes angrenzende Gelände, unabhängig des Typs.

· Dekorationskarten ·

Schmetterling

Mache eine Laterne bereit (**0** Münzen).

Ente

Erhalte den einmaligen Bonus und bewege zusätzlich einen beliebigen Geländemarker 1 Feld weiter (**0** Münzen).

Bonsai

Nimm **7** Münzen. Gib jeweils **1** Münze für jeden Bonsai, Seerose oder Sancai-Vase ab, die platziert wurden.

Seerose

Nimm **7** Münzen. Gib jeweils **1** Münze für jeden Bonsai, Seerose oder Sancai-Vase ab, die platziert wurden.

Sancai-Vase

Nimm **7** Münzen. Gib jeweils **1** Münze für jeden Bonsai, Seerose oder Sancai-Vase ab, die platziert wurden.

Beispiel:

Viola

Michele

Katia

Bei der Wertung besitzt Viola 2 Seerosen und 1 Sancai-Vase. Michele besitzt 1 Bonsai und Katja besitzt 1 Sancai-Vase. Somit nehmen alle für jeden Bonsai, Seerose und Sancai-Vase 2 Münzen (7 Münzen abzüglich 1 Münze für jeden Bonsai, Seerose und Sancai-Vase im Spiel).

· Laternenmarker ·

Es gibt 2 neue Laternenmarker in dieser Erweiterung:

Ziehe 5 (offene oder verdeckte) Gartenplättchen, lege 1 davon in den Garten und lege die restlichen 4 in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Stapel.

Tausche deinen aktiven Charakter mit einem Charakter in der Auslage aus.

· Szenarien ·

- Werft den Szenariowürfel, um das Szenario zufällig auszuwählen.
- Die folgenden Szenarien wurden ausgiebig getestet. Ihr könnt jedoch auch die Regeln beliebig kombinieren. Benutzt für euren eigenen Spielaufbau den Hinweis in dem Abschnitt Szenarioerstellung.
- Ihr dürft bei jedem Szenario entscheiden, ob ihr die 3 großen und kleinen Landschaftstafeln dieser Erweiterung benutzen wollt.

一 Szenario · Am Hofe Tangs ·

二 Szenario · Frühlingsfest ·

三 Szenario · Pfirsichblüte ·

SZENARIEN	一 Am Hofe Tangs	二 Frühlingsfest	三 Pfirsichblüte
PLÄTTCHEN	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Bildet mit den restlichen 16 Plättchen einen allgemeinen Nachziehstapel, mischt diesen und entfernt zufällig 1 Plättchen daraus ungesehen aus dem Spiel. Legt den Stapel neben das Spielfeld und deckt die obersten 3 Plättchen davon auf. Diese bilden den Markt.
DEKORATIONEN	Fügt Schmetterling und Ente hinzu.	Entfernt Pfingstrosen und Lotus aus dem Spiel. Fügt Schmetterling, Ente, Sancai-Vase, Bonsai und Seerose hinzu.	Fügt alle Dekorationen aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung hinzu.
CHARAKTERE	Fügt Adliger, Gelehrte, Abgesandter und Prinzessin hinzu.	Entfernt Kaiserin, Student und Händler aus dem Spiel. Fügt Adliger, Prinzessin, Abgesandter, Gelehrte, Musikerin, Tao-Priester, Geomant und Gärtner hinzu.	Fügt alle Charaktere aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung hinzu. Legt 4 Charaktere offen in die Auslage.
LANDSCHAFTEN	Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.	Mischt die Landschaftsmarker und legt diese unabhängig von ihrem Typ zufällig auf die entsprechenden Felder.	Legt 8 große und 4 kleine Landschaftsmarker auf das Spielfeld (wie auf der letzten Seite angegeben).
LATERNEN	Alle wählen verdeckt 4 der 6 Laternen aus, die sie benutzen wollen. Legt diese gleichzeitig auf eure Spielertableau.	Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel.	Benutzt alle 4 Laternen aus dem Grundspiel.
SONDERREGELN		Alle Charaktere nehmen 1 Münze für jedes Dorfsymbol in Blickrichtung. Es darf mehr als 1 Laterne pro Zug eingesetzt werden (jedoch nicht bereits eingesetzte Laternen).	Kauft ein Plättchen vom Markt, anstatt eines von den Stapeln zu wählen. Zahlt 1 Münze, wenn sich 3 Plättchen im Markt befinden und 0 Münzen, wenn sich 2 Plättchen im Markt befinden. Füllt den Markt sofort wieder auf, wenn sich nur noch 1 Plättchen darin befindet. Kann der Markt nicht mehr aufgefüllt werden, wird das letzte Plättchen aus dem Spiel entfernt.

四 Szenario
· Longji und Yuhuan ·

五 Szenario
· Renovierung ·

六 Scenario
· Chang'An ·

四 Szenario · Longji und Yuhuan ·	五 Szenario · Renovierung ·	六 Scenario · Chang'An ·
Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.	Wählt zufällig 8 Tao-Plättchen (die Gartenplättchen mit dem Yin-Yang-Symbol auf der Rückseite) mit einer Mauer aus und legt sie wie auf der letzten Seite beschrieben aus. Die Mauer muss dabei immer zur Spielfeldmitte zeigen. Entfernt das Startplättchen aus dem Spiel. Benutzt alle übrigen Tao-Plättchen und 15 Plättchen von jedem anderen Typ für das Spiel.	Zieht 15 Plättchen von jedem Typ. Entfernt die anderen ungesehen aus dem Spiel.
Entfernt Fische und Vögel aus dem Spiel. Fügt Schmetterling, Ente, Sancai-Vase, Bonsai und Seerose hinzu.	Benutzt alle Dekorationen aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung.	Fügt Sancai-Vase, Bonsai und Seerose hinzu.
Entfernt Kind, Dichterin und Beamter aus dem Spiel. Fügt Adliger, Prinzessin, Abgesandter, Gelehrte, Musikerin, Tao-Priester, Geomant und Gärtner hinzu.	Fügt alle Charaktere aus dem Grundspiel sowie dieser Erweiterung hinzu. Entfernt den Kaiser und die Dame vorm Austeilen der Karten aus dem Stapel. Alle erhalten 2 Charakterkarten beim Spielaufbau. Wählt 1 davon und entfernt die andere aus dem Spiel, ohne sie den anderen zu zeigen. Es gibt keinen Startbonus. Legt alle anderen Charakterkarten (auch den Kaiser und die Dame) offen sichtbar aus. Alle sind von Beginn an verfügbar.	Fügt Tao-Priester, Geomant, Gärtner und Musikerin hinzu. Deckt 3 Charaktere für die Auslage auf.
Wie auf der letzten Seite angegeben.	Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.	Benutzt die Regeln aus dem Grundspiel.
Benutzt nur die folgenden 2 Laternen:	Benutzt nur die folgenden 2 Laternen:	Benutzt nur die folgenden 4 Laternen:
Alle Charaktere nehmen 1 Münze für jedes Tiersymbol in Blickrichtung. Kaiser und Kaiserin nehmen jeweils 3 Münzen, wenn sie sich gegenseitig in Blickrichtung befinden. In diesem Fall verliert die Kaiserin keine Münzen für den Kaiser in Blickrichtung.	Erst vor der Wertung werden alle Charaktere im Garten platziert. Beginnend bei der Person mit dem Startmarker im Uhrzeigersinn folgend wählen alle 1 Charakter und benutzen dessen Charakterfähigkeit.	Alle Charaktere nehmen 1 Münze für jedes Dorfsymbol in Blickrichtung. Es darf mehr als 1 Laterne pro Zug eingesetzt werden (jedoch nicht bereits eingesetzte Laternen).

· Szenarioerstellung ·

PLÄTTCHEN:
Benutzt immer zwischen 14 und 17 Plättchen jedes Typs, je nach Spiellänge.

DEKORATIONEN:
Pavillons, Brücken und Bäume dürfen nicht aus dem Spiel entfernt werden. Die folgenden Dekorationen müssen entweder alle entfernt oder hinzugefügt werden:

- Sancai-Vase, Bonsai und Seerose & Tao-Priester.
- Pfingstrosen und Lotus & Kaiser, Kaiserin und Dame.
- Vögel und Fische & Kind.

Ente und Schmetterling können beliebig entfernt und hinzugefügt werden.

CHARAKTERE:
Die folgenden Charaktere müssen sich immer im Spiel befinden: Schwerttänzerin, Mönch und Architekt. Entweder der Händler oder der Abgesandte. Entweder das Kind oder die Gelehrte. Die Gesamtzahl der Charaktere sollte ungefähr 16 betragen.

LATERNEN:
Benutzt 4 Laternen, wenn sich der Schmetterling im Spiel befindet. Wenn ihr mit allen Charakteren spielen wollt, benutzt die Laterne, mit der ihr einen Charakter oder Landschaft suchen dürft. Der Geomant und der Beamte geben euch eine gute Kontrolle über die Plättchen, dadurch könnt ihr auf die Laterne verzichten, mit der ihr 5 Gartenplättchen zieht.

LANDSCHAFTSTAFELN:
Benutzt alle Landschaftstafeln nach Belieben.

LANDSCHAFTSMARKER:
Benutzt immer 8 große und 8 kleine Landschaftsmarker. Die Marker bestimmen zusammen mit den Gartenplättchen die Länge des Spiels, und wie weit ihr auf eurem Spielertableau kommt.

Wenn ihr einen eigenen Aufbau plant, versucht einen gleichen Abstand zwischen den Landschaftsmarkern zu erreichen und für eine gewisse Symmetrie zu sorgen. Entfernt die Marker nicht zu weit von der Spielfeldmitte, besonders beim Spiel zu zweit.

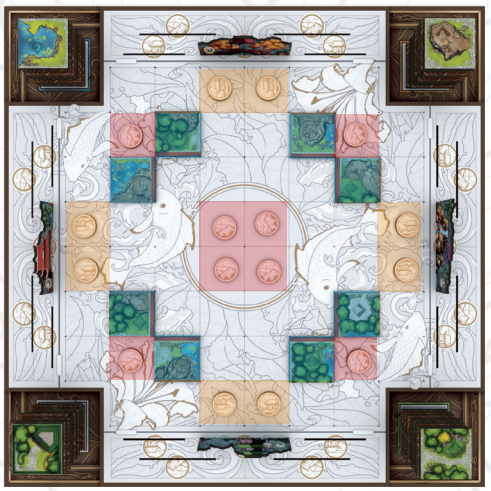
Pfirsichblüte 2 Spieler

Pfirsichblüte 3/4 Spieler

Longji und Yuhuan 2 Spieler

Longji und Yuhuan 3/4 Spieler

Renovierung 2 Spieler



Renovierung 3/4 Spieler

Große Landschaften *Kleine Landschaften* *Tao-Plättchen*

Autoren: Francesco Testini
Illustrator: Mateusz Mizak
Verlag: ThunderGryph Games
Projektleitung: Gonzalo Aguirre Bisi
Qualitätssicherung und Entwicklung: Pierpaolo Paoletti
Lektorat EN: Keith Matejka
Übersetzung & Lektorat DE: Board Game Circus
Grafikdesign: Daniel Tosco, Gui Gandalf und Cristina Aguirre
Modelle: Erick Tosco
Wir danken besonders: José Ortega, Cristina Bisi, Cole Feeser, Pieter Schutz und Luis González
Homepage: www.thundergryph.com

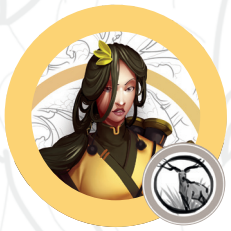
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.

· Charaktere ·

BOTSCHAFTER x3 x5
Charakterfähigkeit: Benutze beliebige Landschaftsmarker, um eine Laterne bereitzumachen.
Bevorzugter Anblick: Nimm 3 Münzen für jede Spielfeldkante mit mindestens 1 Dorfsymbol auf den Landschaftstafeln.

GÄRTNER
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du einen Baum platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm jedes Mal 2 Münzen für jede Dekoration in Blickrichtung (maximal 10 Münzen).

GEOMANT
Charakterfähigkeit: Während deines Zuges darfst du die obersten 2 Karten des Dekorationskartenstapels oder 2 verdeckte Gartenplättchen von einem Stapel ziehen. Entscheide dich, eins oder beide davon zu benutzen, anstatt eine normale Aktion auszuführen. Lege die unbenutzte Karte bzw. das unbenutzte Plättchen zurück auf den Stapel.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2/5/8 Münzen für 1/2/3 unterschiedliche Geländearten in Blickrichtung des Geomanten.

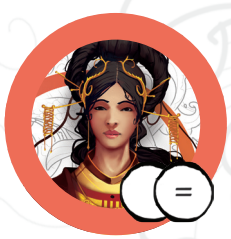


GELEHRTE x3 x4
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 1 Münze, wenn du eine Dekoration platzierst, die du noch nicht in diesem Spiel platziert hast.
Bevorzugter Anblick: Nimm dir 3 Münzen für jede Spielfeldkante mit mindestens 1 Tiersymbol auf den Landschaftstafeln.

MUSIKERIN
Charakterfähigkeit: Jedes Mal, wenn durch ein angelegtes Plättchen 2 Wege angrenzen, erhältst du sowohl 2 Münzen und darfst auch einen deiner Geländemarker ein Feld weiter bewegen.
Bevorzugter Anblick: Nimm dir 3 Münzen für jeden Charakter in Blickrichtung der Musikerin.

ADLIGER
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du ein Gartenplättchen mit einer Mauer platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 2 Münzen für jedes unterschiedliche Symbol auf den Landschaftstafeln in Blickrichtung.

TAO-PRIESTER
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 3 Münzen, wenn du einen Bonsai, eine Seerose oder eine Sancai-Vase auf dem Spielfeld platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 12 Münzen. Gib jeweils 1 Münze für jedes unterschiedliche Symbol auf den Landschaftstafeln in Blickrichtung ab.



PRINZESSIN
Charakterfähigkeit: Nimm jedes Mal 2 Münzen, wenn du eine Landschaftstafel mit 2 Symbolen darauf platzierst.
Bevorzugter Anblick: Nimm 4 Münzen für jedes Paar gleicher Symbole auf den Landschaftstafeln in Blickrichtung.